



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



⑪ Número de publicación: **1 068 043**

⑫ Número de solicitud: U 200801125

⑮ Int. Cl.:
A63F 9/00 (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑫ Fecha de presentación: **27.05.2008**

⑪ Solicitante/s: **Juan Carlos Pérez López**
c/ Cartagena, 2 bajo A
30002 Murcia, ES

⑬ Fecha de publicación de la solicitud: **01.08.2008**

⑭ Inventor/es: **Pérez López, Juan Carlos**

⑯ Agente:
Gómez-Acebo y Duque de Estrada, Ignacio

⑰ Título: **Juego pedagógico.**

ES 1 068 043 U

DESCRIPCIÓN

Juego pedagógico.

5 Objeto de la invención

La presente invención consiste en un juego pedagógico para desarrollar la capacidad espacial y la agilidad mental, así como el desarrollo cognitivo que se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que reflejan estos procesos, siendo una de sus principales novedades la posible utilización tanto por ciegos como por videntes.

10 Antecedentes de la invención

La mayoría de los juegos pedagógicos, didácticos y educativos tratan de desarrollar la mente del usuario a través de los distintos modos de combinación de los elementos que componen el citado juego, estimulando la actividad mental y relajando la tensión de la vida cotidiana. Así por ejemplo, se conoce el modelo de utilidad ES 1042044U, que consiste en un rompecabezas tridimensional que se caracteriza porque comprende un conjunto de piezas de forma característica que montadas correctamente adoptan una constitución esférica.

También el modelo de utilidad ES 0215196 U consiste en un juego pedagógico que comprende dos sólidos cuyas bases son triángulos rectángulos y cuyas superficies laterales son rectángulos, estando estos sólidos acoplados de manera que las caras rectangulares que corresponden a la hipotenusas de los citados triángulos de base se entrecruzan la una respecto a la otra.

Estos modelos de utilidad, al igual que otros juegos pedagógicos existentes, pueden tener diferentes colores, dando perspectivas diferentes en combinación con las diferentes formas que puedan adoptarse. Sin embargo, no está adaptada la utilización de estos juegos por personas invidentes, pues la percepción visual de colores y algunas formas no es suficiente.

En este sentido, la presente invención trata de obtener un juego educativo de desarrollo cognitivo que se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta, de manera que se adapta tanto a ciegos como a videntes, no sólo con colores, sino además a través del sentido del tacto.

Descripción de la invención

La presente invención resuelve de forma plenamente satisfactoria la problemática anteriormente expuesta. Consiste en un juego pedagógico adaptado para personas invidentes, fabricado de cualquier material apropiados, transparente o no, que además puede servir como soporte publicitario, y que desarrolla tanto el sentido de la vista, la capacidad espacial y la agilidad mental, así como el sentido del tacto, de manera que es aplicable a invidentes. Concretamente, la invención consiste en un cubo contenedor, preferentemente con nueve orificios practicados en cada una de sus caras, de modo que pueda visualizarse o palparse claramente el interior del cubo, y asegurarse la combinación correcta deseada. Una de estas caras del cubo contenedor se puede separar del resto del cubo, a modo de tapa, con medios de acoplamiento al citado cubo. Así, en el interior hueco del cubo, se colocan en disposición tridimensional de tres por tres por tres, veintisiete cubos de idéntica dimensión, de tal modo que quedan convenientemente ajustados en el interior del cubo contenedor. Cada uno de estos cubos interiores posee tres de sus caras convergentes en el mismo vértice lisas, mientras que las otras tres caras tienen una serie de embutidos de cualquier forma apropiada, siempre que pueden ser distinguibles únicamente con el tacto, sin necesidad de visualizarlos.

El juego trata de desarrollar la mente del usuario a través de los distintos modos de combinación de los pequeños cubos para conseguir distintos resultados finales, cada uno con una dificultad distinta. Se pueden realizar combinaciones secuenciales, como por ejemplo, todas las caras de un dado, o realizar combinaciones repetitivas, es decir, la misma imagen en todas las caras, o incluso combinaciones a placer del propio usuario, como letras, símbolos, etc. Y todo ello con la ventaja de poder hacerlo con los ojos cerrados, rompiendo las barreras y acercando a videntes e invidentes.

55 Descripción de los dibujos

Para completar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de la realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La Figura 1.- muestra una vista en perspectiva de una de las posibles realizaciones del cubo contenedor exterior vacío, donde se han representado los orificios del mismo circulares, aunque pueden tener cualquier otra forma apropiada siempre y cuando cumplan la misma función.

La Figura 2.- muestra una vista en perspectiva del cubo contenedor vacío con uno de sus lados extraído, que es el que hace la función de tapa, extrayéndolo durante la introducción de los cubos interiores y encajándola de nuevo una vez terminado.

La Figura 3.- muestra una posible realización de uno de los cubos interiores; en la vista de la izquierda por sus tres lados lisos, y en la vista de la derecha por los tres lados que poseen los embutidos, que en este caso se han representado circulares aunque pueden adoptar cualquier otra forma apropiada, siempre y cuando puedan distinguirse tanto a la vista como al tacto.

La Figura 4.- muestra un conjunto de cubos interiores, iguales entre sí, donde se observa que dependiendo del posicionamiento de los mismos con respecto al resto y a los laterales, podemos ver y palpar una, dos o tres de los embutidos.

La Figura 5.- muestra 4 cubos diferentes, cada uno con los cubos interiores colocados de diferente manera, y siendo para cada uno, los embutidos también diferentes, teniendo una percepción táctil y visual distinta. Se puede observar la posibilidad de formar letras, números u otros en cada una de las caras, con combinaciones en todas las caras repetitivas, secuenciales o de cualquier otra.

Realización preferente de la invención

La presente invención consiste en un juego pedagógico, del tipo de los que se constituyen por una pluralidad de piezas, que comprende un cubo contenedor (1) que llevará practicados en cada una de sus caras una pluralidad de orificios (4), a través de los cuales serán visibles las caras de unos cubos (2) que se alojan en su interior. Estos cubos (2) quedan ajustados en el interior del cubo contenedor (1), de manera que el número de orificios (4) de cada una de las caras del cubo contenedor (1) será coincidente con las caras visibles hacia el exterior de cada uno de los cubos (2) una vez ordenados en filas y columnas. Es importante destacar que este diseño y disposición permite que los lados exteriores de cada uno de los cubos (2) sea visible y palpable.

Una de las caras del cubo contenedor (1) es desmontable, es decir, actúa a modo de tapa, de manera que, por cualquier medios de unión apropiado, se acopla y desacopla del resto del cubo contenedor (1), permitiendo la introducción de los cubos (2) y cerrándolo una vez completado.

Cada uno de los cubos (2) posee embutidos señaladores (3) iguales en tres de sus caras convergentes en un mismo vértice, siendo las otras tres caras del cubo (2) lisas. De este modo, jugando con estas combinaciones, permite visualizar y palpar a través de los orificios (4) del cubo contenedor (1) las posibles disposiciones de los cubos (2). Además, los orificios (4) practicados en el cubo contenedor (1) serán coincidentes con los embutidos señaladores (3) de los cubos (2), de manera que pueden palparse los embutidos señaladores (3) a través de los orificios del cubo contenedor (1).

En cada una de las figuras que se anexan se ha representado una realización preferente de la invención, donde los orificios (4) del cubo contenedor (1) son circulares, teniendo que serlo también los embutidos señaladores (3) de cada uno de los cubos (2). Esto es una representación no limitativa, pudiendo ser de cualquier otra forma adecuada, siempre y cuando permitan el objetivo principal de visualizar y palpar los embutidos señaladores (3). Del mismo modo, los embutidos señaladores (3) podrán adoptar cualquier forma interna, pero siempre distinguible a la vista y al tacto.

Por tanto, queda definida y representada la invención de manera ilustrativa y en ningún caso limitativa, ayudando a la comprensión del invento, pero sin limitar el alcance a tamaño, dimensión, color, materiales, número de piezas, tipo de hendiduras o cualquier otro similar.

REIVINDICACIONES

5 1. Juego pedagógico, del tipo de los que se constituyen por una pluralidad de piezas, **caracterizado** porque comprende:

un cubo contenedor (1), con una pluralidad de orificios (4) practicados en cada una de sus caras,

una pluralidad de cubos (2) que se alojan en el interior del cubo contenedor (1),

10 de manera que los cubos (2) quedan ajustados internamente en el cubo contenedor (1), y donde las caras dispuestas hacia el exterior son visibles y palpables a través de los orificios (4) de dicho cubo contenedor (1).

15 2. Juego pedagógico, según reivindicación 1, **caracterizado** porque el cubo contenedor (1) posee una cara desmontable (5), para ajustar al cubo contenedor (1) por cualquier medio de unión apropiado, permitiendo de este modo la introducción de los cubos (2) a través de esta cara.

20 3. Juego pedagógico, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque cada uno de los cubos (2) poseen embutidos señaladores (3) iguales en tres de las caras convergentes en un mismo vértice, siendo las otras tres caras del cubo (2) lisas.

25 4. Juego pedagógico, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque los orificios practicados en el cubo contenedor (1) coinciden con los embutidos señaladores (3) de los cubos (2), de manera que puedan visualizarse y palparse los embutidos señaladores (3) a través de los orificios del cubo contenedor (1).

30

35

40

45

50

55

60

65

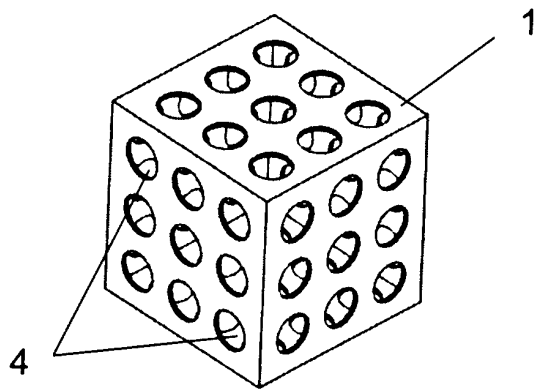


FIG. 1

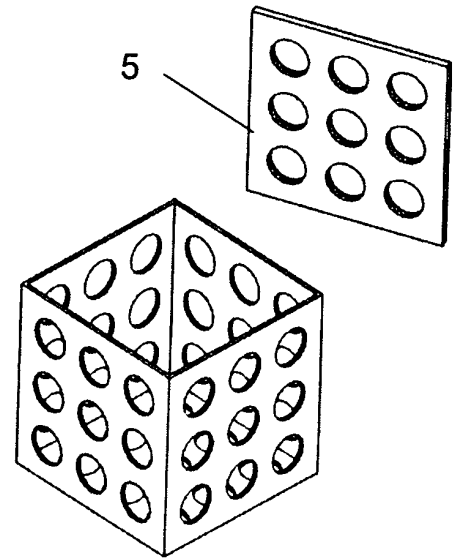


FIG. 2

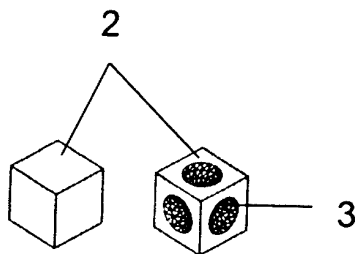


FIG. 3

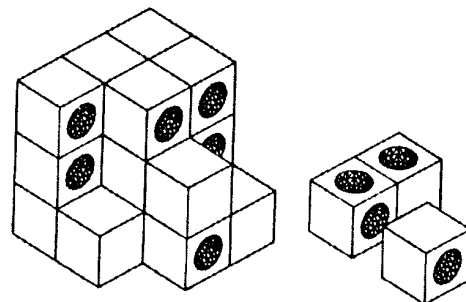


FIG. 4

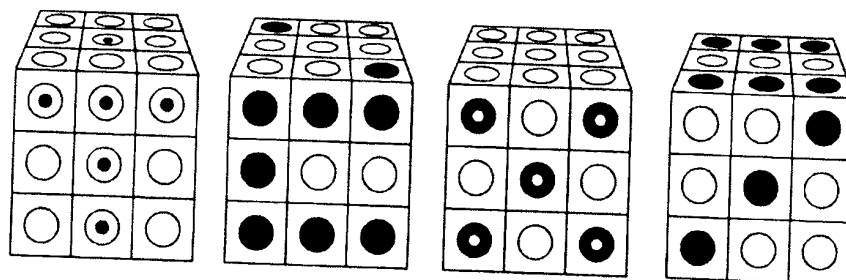


FIG. 5